Their Finest Missions™

VOLUME ONE

PC Y COMPATIBLES 3,5''
Requiere 512 K RAM
Soporta VGA/MCGA, EGA, CGA
TANDY, AD LIB
Contiene 1 disco 3,5'' (720 K)

Their Finest Hour: The Battle of Britain™

VOLAR EN LAS MISIONES

SPITFIRE

"SNEAKERS"

Mientras patrullas a 19.000 pies, la estación de radar CHL de Dover detecta varios grupos de bombarderos alemanes que vuelan a baja altura. Tu avión es enviado a la zona para que los interceptes. Las señales de tu equipo de radio te informan de la existencia de pequeñas formaciones de cazas enemigos volando a gran altura.

"SPOILER"

El He 111 despega del aeródromo de Vissant en Francia y se encuentra con una desagradable sorpresa ... Como parte de un escuadrón de Spitfires especialmente agresivo, tú y tus compañeros decidís llevar a tu patrulla un poco más lejos. Antes de que te puedas dar cuenta, te encontrarás volando sobre la costa de Francia y localizarás una formación de bombarderos alemanes que se están preparando para despegar. Este ataque sería fácil sino fuera por el grupo de escoltas de Bf 110.

"DODODOWN" *Diseñado por Wayne Cline*

Tú y dos de tus compañeros despegáis del aeródromo de Hawkinge siguiendo las órdenes del Mando de Cazas... Un gran grupo de bombarderos se está congregando sobre Calais. Cuando llegas a la costa de Francia, estás a la ofensiva y descubres que algunos de los bombarderos siguen rodando por la pista. Ten cuidado con los cazas enemigos de cobertura.

"PANICI"

El radar de Ventnor ha detectado una gran formación de aviones alemanes, principalmente de Ju 87 Stukas, que se dirigen contra un pequeño convoy situado al SE de la isla de Wight. Tú y tu compañero de vuelo despegáis rápidamente del aeródromo de Warmwell y os reunís con otros cazas británicos que posteriormente son desviados a otras zonas más prioritarias, situadas hacia el Este. Intercepta la tormenta de cazas enemigos antes de que ataquen al convoy.

"GOODHVNZ"

Mientras tú y tu compañero de vuelo patrulláis a 6.000 pies de altura, se acercan varios Bf 110 para bombardear el aeródromo de Debdeb y la fábrica de Hurricanes situada en Langley. Tienes tiempo suficiente para interceptarlos pero sus escoltas de Bf 109 harán tu trabajo mucho más difícil.

HURRICANE

"BOUNCEI"

¡Qué bien! un grupo de Stukas preparado para ser ... atacado, muy bien. Sigue a tu líder de vuelo cuando ataque a los bombarderos pero ten cuidado con los Bf109 que vuelan por encima como cobertura. ¡Si dejas que se te escape uno de los Stukas, en Ventnor algunas personas se sentirán muy defraudadas!

"HURRI-UP"

El radar de Dover informa de la existencia de una formación de aviones enemigos que se dirigen hacia el Norte, desde Calais. El Mando de Cazas ha ordenado un ataque desde Manston cuya misión es la de interceptar a los alemanes. Sin embargo, no está claro si su objetivo es el radar de Dover o el convoy del Canal.

"123PUNCH"

Esta no es una vista muy bonita ... varios grupos de Ju88 se dirigen hacia dos objetivos militares del tipo industrial y una estación de radar. Los primeros intentos para interceptar este ataque se vieron frustrados por la fuerte escolta de cazas y siguen habiendo unos cuantos Bf110 volando con los bombarderos. Tu pequeña formación de Hurricanes es todo lo que tienes para parar este ataque.

"HEVYRAIN"

El radar de la costa sur ha detectado pequeñas formaciones de bombarderos alemanes que se

Para que disfrutes de los combates aéreos y bombardeos, aquí tienes veintitrés de las misiones más duras y emocionantes que se han producido desde *Their Finest Hour: The Battle of Britain.* Varias de ellas fueron creadas por nuestros finalistas del Torneo de 1990, organizado en colaboración con la revista *Computer Gaming World*. Además, nuestros "probadores de juegos" han contribuido con tres de sus misiones favoritas y la misión SUICIDA (SUICIDE) de Lawrence Holland se incluye para aquellos de vosotros que os sintáis atraídos por este tipo de desafíos.

Todas las demás misiones fueron creadas por nuestro as de *Their Finest Hour*, Gregory Hammond.

Como compensación, hemos incluido un piloto experto para cada tipo de avión que aparece en *Their Finest Hour: The Battle of Britain*. Además, no te preocupes si uno de tus pilotos cae en acción porque podrás revivirlo volviendo a su fichero de seguridad (que se incluye también en el disco). Para hacer esto, teclea:

copy nombre.bak nombre.???

donde el **nombre** es el nombre del piloto y **.???** es el tipo de piloto (.raf, .109, .110, .j87 o .bmb (bombardero)).

INSTALAR LAS MISIONES

Si utilizas una unidad de disco floppy para jugar Their Finest Hour, te recomendamos que hagas primero una copia de seguridad y la pongas en un lugar seguro. Después, carga el programa, selecciona la opción "Fly Custom Mission" del menú principal e inserta tu copia del disco *Their Finest Missions* cuando recibas el mensaje de pantalla correspondiente. Selecciona las misiones en las que quieras volar a partir de la lista de misiones disponibles y sigue las instrucciones de pantalla que te indicarán cuándo introducir los otros discos.

Si utilizas una unidad de disco duro para jugar Their Finest Hour, lo primero que tendrás que hacer es copiar las misiones en el directorio BOB1940. Para hacer esto teclea:

cd \bob1940

y pulsa **RETURN.** Inserta el disco *Their Finest Missions* en la unidad de disco apropiada y después teclea:

copy a:*.*

y pulsa **RETURN** (si estás copiando los ficheros de la unidad b:, utiliza el mandato **copy b:*.*** en lugar del anterior). Cuando las misiones hayan sido copiadas, puedes quitar el disco floppy y guardarlo en un lugar seguro.

Pon en marcha *Their Finest Hour* y selecciona la opción "Fly Custom Mission" del menú principal. Verás una lista de las misiones disponibles. Selecciona una de ellas.

VOLAR EN LAS MISIONES

SPITFIRE

"SNEAKERS"

Mientras patrullas a 19.000 pies, la estación de radar CHL de Dover detecta varios grupos de bombarderos alemanes que vuelan a baja altura. Tu avión es enviado a la zona para que los intercepte. Las señales de tu equipo de radio te informan de la existencia de pequeñas formaciones de cazas enemigos volando a gran altura.

"SPOILER"

El He 111 despega del aeródromo de Vissant en Francia y se encuentra con una desagradable sorpresa ... Como parte de un escuadrón de Spitfires especialmente agresivo, tú y tus compañeros decidís llevar a tu patrulla un poco más lejos. Antes de que te puedas dar cuenta, te encontrarás volando sobre la costa de Francia y localizarás una formación de bombarderos alemanes que se están preparando para despegar. Este ataque sería fácil sino fuera por el grupo de escoltas de Bf 110.

"DODODOWN" *Diseñado por Wayne Cline*

Tú y dos de tus compañeros despegáis del aeródromo de Hawkinge siguiendo las órdenes del Mando de Cazas... Un gran grupo de bombarderos se está congregando sobre Calais. Cuando llegas a la costa de Francia, estás a la ofensiva y descubres que algunos de los bombarderos siguen rodando por la pista. Ten cuidado con los cazas enemigos de cobertura.

"PANICI"

El radar de Ventnor ha detectado una gran formación de aviones alemanes, principalmente de Ju 87 Stukas, que se dirigen contra un pequeño convoy situado al SE de la isla de Wight. Tú y tu compañero de vuelo despegáis rápidamente del aeródromo de Warmwell y os reunís con otros cazas británicos que posteriormente son desviados a otras zonas más prioritarias, situadas hacia el Este. Intercepta la tormenta de cazas enemigos antes de que ataquen al convoy.

"GOODHVNZ"

Mientras tú y tu compañero de vuelo patrulláis a 6.000 pies de altura, se acercan varios Bf 110 para bombardear el aeródromo de Debdeb y la fábrica de Hurricanes situada en Langley. Tienes tiempo suficiente para interceptarlos pero sus escoltas de Bf 109 harán tu trabajo mucho más difícil.

HURRICANE

"BOUNCEI"

¡Qué bien! un grupo de Stukas preparado para ser ... atacado, muy bien. Sigue a tu líder de vuelo cuando ataque a los bombarderos pero ten cuidado con los Bf109 que vuelan por encima como cobertura. ¡Si dejas que se te escape uno de los Stukas, en Ventnor algunas personas se sentirán muy defraudadas!

"HURRI-UP"

El radar de Dover informa de la existencia de una formación de aviones enemigos que se dirigen hacia el Norte, desde Calais. El Mando de Cazas ha ordenado un ataque desde Manston cuya misión es la de interceptar a los alemanes. Sin embargo, no está claro si su objetivo es el radar de Dover o el convoy del Canal.

"123PUNCH"

Esta no es una vista muy bonita ... varios grupos de Ju88 se dirigen hacia dos objetivos militares del tipo industrial y una estación de radar. Los primeros intentos para interceptar este ataque se vieron frustrados por la fuerte escolta de cazas y siguen habiendo unos cuantos Bf110 volando con los bombarderos. Tu pequeña formación de Hurricanes es todo lo que tienes para parar este ataque.

"HEVYRAIN"

El radar de la costa sur ha detectado pequeñas formaciones de bombarderos alemanes que se acercan a la zona de Tangmere y puntos del Este. Tú y tu compañero de vuelo habéis sido enviados para interceptar a los grupos más próximos. Tendrás que destruir rápidamente a cada grupo para evitar que alcancen sus objetivos. Ten cuidado con los escoltas de Bf 109.

BF109E

"SWEEP1" *Diseñado por Steve Smith*

En una redada de cazas, tú y tu novato compañero de vuelo os enfrentáis a más de lo que desearíais. Cinco Spitfires, con refuerzos que llegan continuamente, te desafían a continuos duelos y tu única posibilidad es aceptar. Destruye tantos cazas enemigos como puedas.

"JIM2" *Diseñado por Vaclav Ujuk*

Tú y otros cuatro Bf109 voláis como escolta de un grupo de tres Ju 88 mientras estos atacan la estación de radar CHL de Dover. Por suerte no vas solo en esta misión en la que te tendrás que enfrentar hasta a 37 Hurricanes.

"NITERAID" *Diseñado por William W. Burns*

Volando con la luz de la luna llena, formas parte

"AUDACITY"

Como nuevo miembro del escuadrón de élite JG26, te sientes obligado a impresionar a tus compañeros más expertos. Tras montar una cámara en tu E-4B, despegas y encuentras un posible objetivo que te permitirá incitar a los británicos al combate. El aeródromo de Tangmere es un objetivo posible. Después de bombardear uno de sus hangares, lucha contra los Spits y Hurries que te siguen. Después, comprueba que regresas sano y salvo a tu aeródromo para que puedas ver una película de las explosiones.

BF110 C 4

"LORDHAHA" *Diseñado por Roger Besaw (Ganador del Torneo de 1990)*

En una supuesta misión de baja altura y de incursión en territorio enemigo, tus órdenes son las de bombardear el cuartel general del Mando de Cazas situado en Stanmore. El objetivo de esta misión no es sólo la de dañar el cuartel general del Mando de Cazas sino también hacer mella en la moral británica. Puedes apostar lo que quieras a que te encontrarás con mucha resistencia pero si entras y sales rápidamente lo más probable es que

Their Finest Missions

VOLUME ONE

Cuando los Stukas hayan conseguido bombardear con éxito su objetivo, deberás volar hacia el este, de regreso a tu base en Lille. (Sugerencia: ganarás más puntos si regresas a tu base sano y salvo.)

JU 87 STUKA

"TOUGH2" *Diseñada por Steve Piotrowski*

Por alguna razón has sido separado del resto de tu grupo de vuelo. Pero, como cualquier buen piloto, deberás hacer todo lo posible por completar con éxito tu misión: bombardear la estación de radar CHL de Ventnor. Desgraciadamente, sin ninguno de tus compañeros alrededor, serás muy vulnerable a los ataques de los cazas británicos... esperemos que no tengas que enfrentarte a ninguno de ellos.

"STUKAMAN"

Esta es una misión que supondría un auténtico desafío para cualquier piloto de un Stuka. Deberás bombardear la fábrica de Spitfires que se encuentra en Southampton y actuar como escolta de los otros cuatro Ju87 que vuelan contigo en esta misión. Cuando regreses a tu base, mantén bien abiertos tus ojos y ten cuidado con los cazas enemigos... aparecerán ante la más mínima posibilidad de producir una baja de Stuka.

DO 17Z 2

DODOBIRD"

Vuela en una formación cerrada de cuatro Dorniers para bombardear la fábrica de bombarderos Stirling, situada en Pobjoy. Dispones de dos Bf 109 de escolta pero éste es sólo su cuarto vuelo como piloto de cazas por lo que no esperes mucha ayuda. Como los Spitfires están por todas partes, lo más conveniente es mantenerte en formación cerrada la mayor parte del tiempo posible para aumentar la efectividad de la potencia de disparo de tu grupo.

HE 111 H 3

"ESPIONAJ" *Diseñada por Williams W. Bums*

En una de las misiones más importantes que se produjeron durante la II Guerra Mundial, deberás aterrizar por la noche en el aeródromo de Tangmere para recoger a un importante espía que ha descubierto el secreto del radar británico (sí, tendrás que utilizar tu imaginación). Mientras realizas un aterrizaje en Tangmere, ordena a tus artilleros que disparen contra los Spitfires que están aparcados en el suelo. Rueda por la pista y pasa por los hangares el tiempo suficiente como para permitir que tu pasajero salte a bordo. Después, despega y dirígete hacia el este para bombardear las estaciones de radar de Poling y Truleigh. Los Bf110 también atacarán Tangmere y te escoltarán el resto de tiempo que dure tu misión. ¡Buena suerte!

"CLEANUP"

En la tarde del Adler Tag, tú y tu líder de vuelo os encontráis en la cola de un ataque cuyo objetivo es destruir las instalaciones de radar que se encuentran a lo largo de la costa de Inglaterra. Mientras vuelas hacia el suroeste y a lo largo de la costa, mira cada emplazamiento de radar para ver si alguno de sus edificios sigue intacto tras los anteriores bombardeos. Además, ten cuidado con los cazas enemigos que han sido enviados a tu zona.

JU 88 A 1

"WHAM-BAM"

Sigue a tu líder de vuelo y participa en una misión cuyo objetivo es bombardear el aeródromo de Martlesham. Como hay tres edificios a destruir y sólo sois dos, mira atentamente a los objetivos para saber qué estructura destruye tu compañero. Tú solo dispones de un escolta de Bf109 pero se supone que es uno de los mejores. Aun así, lo más probable es que te encuentres con mucha resistencia por lo que permanece alerta durante tu ataque y en tu viaje de vuelta a casa.

VOLAR EN LAS MISIONES

SPITFIRE

"SNEAKERS"

Mientras patrullas a 19.000 pies, la estación de radar CHL de Dover detecta varios grupos de bombarderos alemanes que vuelan a baja altura. Tu avión es enviado a la zona para que los interceptes. Las señales de tu equipo de radio te informan de la existencia de pequeñas formaciones de cazas enemigos volando a gran altura.

"SPOILER"

El He 111 despega del aeródromo de Vissant en Francia y se encuentra con una desagradable sorpresa ... Como parte de un escuadrón de Spitfires especialmente agresivo, tú y tus compañeros decidís llevar a tu patrulla un poco más lejos. Antes de que te puedas dar cuenta, te encontrarás volando sobre la costa de Francia y localizarás una formación de bombarderos alemanes que se están preparando para despegar. Este ataque sería fácil sino fuera por el grupo de escoltas de Bf 110.

"DODODOWN" *Diseñado por Wayne Cline*

Tú y dos de tus compañeros despegáis del aeródromo de Hawkinge siguiendo las órdenes del Mando de Cazas... Un gran grupo de bombarderos se está congregando sobre Calais. Cuando llegas a la costa de Francia, estás a la ofensiva y descubres que algunos de los bombarderos siguen rodando por la pista. Ten cuidado con los cazas enemigos de cobertura.

"PANICI"

El radar de Ventnor ha detectado una gran formación de aviones alemanes, principalmente de Ju 87 Stukas, que se dirigen contra un pequeño convoy situado al SE de la isla de Wight. Tú y tu compañero de vuelo despegáis rápidamente del aeródromo de Warmwell y os reunís con otros cazas británicos que posteriormente son desviados a otras zonas más prioritarias, situadas hacia el Este. Intercepta la tormenta de cazas enemigos antes de que ataquen al convoy.

"GOODHVNZ"

Mientras tú y tu compañero de vuelo patrulláis a 6.000 pies de altura, se acercan varios Bf 110 para bombardear el aeródromo de Debdeb y la fábrica de Hurricanes situada en Langley. Tienes tiempo suficiente para interceptarlos pero sus escoltas de Bf 109 harán tu trabajo mucho más difícil.

HURRICANE

"BOUNCEI"

¡Qué bien! un grupo de Stukas preparado para ser ... atacado, muy bien. Sigue a tu líder de vuelo cuando ataque a los bombarderos pero ten cuidado con los Bf109 que vuelan por encima como cobertura. ¡Si dejas que se te escape uno de los Stukas, en Ventnor algunas personas se sentirán muy defraudadas!

"HURRI-UP"

El radar de Dover informa de la existencia de una formación de aviones enemigos que se dirigen hacia el Norte, desde Calais. El Mando de Cazas ha ordenado un ataque desde Manston cuya misión es la de interceptar a los alemanes. Sin embargo, no está claro si su objetivo es el radar de Dover o el convoy del Canal.

"123PUNCH"

Esta no es una vista muy bonita ... varios grupos de Ju88 se dirigen hacia dos objetivos militares del tipo industrial y una estación de radar. Los primeros intentos para interceptar este ataque se vieron frustrados por la fuerte escolta de cazas y siguen habiendo unos cuantos Bf110 volando con los bombarderos. Tu pequeña formación de Hurricanes es todo lo que tienes para parar este ataque.

"HEVYRAIN"

El radar de la costa sur ha detectado pequeñas formaciones de bombarderos alemanes que se acercan a la zona de Tangmere y puntos del Este. Tú y tu compañero de vuelo habéis sido enviados para interceptar a los grupos más próximos. Tendrás que destruir rápidamente a cada grupo para evitar que alcancen sus objetivos. Ten cuidado con los escoltas de Bf 109.

BF109E

"SWEEP1" *Diseñado por Steve Smith*

En una redada de cazas, tú y tu novato compañero de vuelo os enfrentáis a más de lo que desearíais. Cinco Spitfires, con refuerzos que llegan continuamente, te desafían a continuos duelos y tu única posibilidad es aceptar. Destruye tantos cazas enemigos como puedas.

"JIM2" *Diseñado por Vaclav Ujuk*

Tú y otros cuatro Bf109 voláis como escolta de un grupo de tres Ju 88 mientras estos atacan la estación de radar CHL de Dover. Por suerte no vas solo en esta misión en la que te tendrás que enfrentar hasta a 37 Hurricanes.

"NITERAID" *Diseñado por William W. Burns*

Volando con la luz de la luna llena, formas parte de una arriesgada misión cuyo objetivo es bombardear y destruir un par de objetivos que se encuentran a lo largo de la costa sureste de Inglaterra. Junto con otros tres Bf109 E-4B, atacarás la estación de radar de Dover y después el aeródromo de Hawkinge. Protege a tus compañeros de vuelo de los Spitfires que merodean por la zona y destruye cualquier objetivo de tierra que se les escape.

"DAVYJONZ"

Tú y tu compañero de vuelo despegáis de Campagne-Guiness para escoltar tres pares de Bf110 en una misión de bombardeo cuyo objetivo es destruir un convoy. Reconocimiento informa que hay muchos cazas enemigos patrullando por la zona ... ¡este convoy debe llevar algo muy valioso!

"AUDACITY"

Como nuevo miembro del escuadrón de élite JG26, te sientes obligado a impresionar a tus compañeros más expertos. Tras montar una cámara en tu E-4B, despegas y encuentras un posible objetivo que te permitirá incitar a los británicos al combate. El aeródromo de Tangmere es un objetivo posible. Después de bombardear uno de sus hangares, lucha contra los Spits y Hurries que te siguen. Después, comprueba que regresas sano y salvo a tu aeródromo para que puedas ver una película de las explosiones.

BF110 C 4

"LORDHAHA" *Diseñado por Roger Besaw (Ganador del Torneo de 1990)*

En una supuesta misión de baja altura y de incursión en territorio enemigo, tus órdenes son las de bombardear el cuartel general del Mando de Cazas situado en Stanmore. El objetivo de esta misión no es sólo la de dañar el cuartel general del Mando de Cazas sino también hacer mella en la moral británica. Puedes apostar lo que quieras a que te encontrarás con mucha resistencia pero si entras y sales rápidamente lo más probable es que sobrevivas.

"SUICIDE" *Diseñada por Lawrence Holland*

Debes estar loco para aceptar esta misión de pilotar un Bf 110 en solitario. Deberás cruzar el Canal y bombardear la estación de radar CHL de Dover. Aunque tienes suficiente tiempo, ten en cuenta que hay numerosos grupos de cazas enemigos patrullando por la zona por donde vas a pasar. ¡Buena suerte!, ¡la vas a necesitar!

"UCANDOIT"

Tú y tu compañero de vuelo deberéis escoltar a dos bombarderos en picado Ju 87 que se encuentran al norte de su base en Cherbourg y cuya misión es la de atacar un convoy británico. Ten cuidado con los cazas enemigos que intentarán interceptarte a lo largo de tu trayectoria de vuelo. Cuando los Stukas hayan conseguido bombardear con éxito su objetivo, deberás volar hacia el este, de regreso a tu base en Lille. (Sugerencia: ganarás más puntos si regresas a tu base sano y salvo.)

JU 87 STUKA

"TOUGH2" *Diseñada por Steve Piotrowski*

Por alguna razón has sido separado del resto de tu grupo de vuelo. Pero, como cualquier buen piloto, deberás hacer todo lo posible por completar con éxito tu misión: bombardear la estación de radar CHL de Ventnor. Desgraciadamente, sin ninguno de tus compañeros alrededor, serás muy vulnerable a los ataques de los cazas británicos... esperemos que no tengas que enfrentarte a ninguno de ellos.

"STUKAMAN"

Esta es una misión que supondría un auténtico desafío para cualquier piloto de un Stuka. Deberás bombardear la fábrica de Spitfires que se encuentra en Southampton y actuar como escolta de los otros cuatro Ju87 que vuelan contigo en esta misión. Cuando regreses a tu base, mantén bien abiertos tus ojos y ten cuidado con los cazas enemigos... aparecerán ante la más mínima posibilidad de producir una baja de Stuka.

DO 17Z 2

DODOBIRD"

Vuela en una formación cerrada de cuatro Dorniers para bombardear la fábrica de bombarderos Stirling, situada en Pobjoy. Dispones de dos Bf 109 de escolta pero éste es sólo su cuarto vuelo como piloto de cazas por lo que no esperes mucha ayuda. Como los Spitfires están por todas partes, lo más conveniente es mantenerte en formación cerrada la mayor parte del tiempo posible para aumentar la efectividad de la potencia de disparo de tu grupo.

HE 111 H 3

"ESPIONAJ" *Diseñada por Williams W. Bums*

En una de las misiones más importantes que se produjeron durante la II Guerra Mundial, deberás aterrizar por la noche en el aeródromo de Tangmere para recoger a un importante espía que ha descubierto el secreto del radar británico (sí, tendrás que utilizar tu imaginación). Mientras realizas un aterrizaje en Tangmere, ordena a tus artilleros que disparen contra los Spitfires que están aparcados en el suelo. Rueda por la pista y pasa por los hangares el tiempo suficiente como para permitir que tu pasajero salte a bordo. Después, despega y dirígete hacia el este para bombardear las estaciones de radar de Poling y Truleigh. Los Bf110 también atacarán Tangmere y te escoltarán el resto de tiempo que dure tu misión. ¡Buena suerte!

"CLEANUP"

En la tarde del Adler Tag, tú y tu líder de vuelo os encontráis en la cola de un ataque cuyo objetivo es destruir las instalaciones de radar que se encuentran a lo largo de la costa de Inglaterra. Mientras vuelas hacia el suroeste y a lo largo de la costa, mira cada emplazamiento de radar para ver si alguno de sus edificios sigue intacto tras los anteriores bombardeos. Además, ten cuidado con los cazas enemigos que han sido enviados a tu zona.

JU 88 A 1

"WHAM-BAM"

Sigue a tu líder de vuelo y participa en una misión cuyo objetivo es bombardear el aeródromo de Martlesham. Como hay tres edificios a destruir y sólo sois dos, mira atentamente a los objetivos para saber qué estructura destruye tu compañero. Tú solo dispones de un escolta de Bf109 pero se supone que es uno de los mejores. Aun así, lo más probable es que te encuentres con mucha resistencia por lo que permanece alerta durante tu ataque y en tu viaje de vuelta a casa.

CREDITOS

Their Finest Hour: The Battle of Britain creado, diseñado y programado por Lawrence Holland.

Their Finest Missions: Volumen One
Productor, Gregory D. Hammond
Director de Marketing, Stacey Lumiero
Especialista en documentación, Judith Lucero
Director de producción-impresión, Carolyn Knutson
Dirección artística, Mark Shepard
Foto cortesía del National Air and Space Museum

ATARI ST ®
520, 1040, MEGA

Si utilizas una unidad de disco floppy para jugar Their Finest Hour, lo primero que tendrás que hacer es una copia de seguridad del disco *Their Finest Missions* y guardar el original en un lugar seguro. Después, carga el programa, selecciona la opción "Fly Custom Mission" del menú principal e inserta tu copia del disco *Finest Missions* siguiendo las instrucciones de pantalla. Selecciona la misión deseada de la lista de misiones disponibles e inserta los otros discos cuando éstos sean requeridos.

Si utilizas una unidad de disco duro para jugar Their Finest Hour, lo primero que tendrás que hacer es copiar las misiones en la carpeta BOB1940. Inserta el disco *Their Finest Missions* en la unidad A y después arrastra el icono A del DISCO FLOPPY sobre la carpeta BOB1940 del disco duro.

Carga *Their Finest Hour* y selecciona la opción "Fly Custom Mission" del menú principal. Aparecerá una lista de las misiones disponibles.

Si uno de tus pilotos cae en combate, no te preocupes porque podrás revivirlo volviendo a su fichero de seguridad (incluido también en el diskette). Para hacer esto, abre dos veces la carpeta BOB1940, arrastra el icono **nombre.bak,** de una carpeta a otra, y pulsa sobre OK. Cuando aparezca el mensaje "NAME CONFLICT DURING COPY" (CONFLICTO DE NOMBRE DURANTE LA COPIA), cambia la extensión del nombre de la copia al tipo de piloto correcto (.raf, .109, .110, .j87 o .bmb (bombardero)).

AMIGA™
500, 1000, 2000

Si utilizas una unidad de disco floppy para jugar Their Finest Hour lo primero que tendrás que hacer es una copia de seguridad del disco Finest Missions y guardar el original en un lugar seguro (comprueba que tu copia de seguridad se llama "BobData"). Después, carga el programa, selecciona la opción "Fly Custom Mission" del menú principal e inserta tu copia del disco Finest Mission siguiendo las instrucciones del ordenador. Selecciona la misión deseada de la lista de misiones disponibles e inserta los otros discos cuando éstos sean requeridos.

Si utilizas una unidad de disco duro para jugar Their Finest Mission lo primero que tendrás que hacer es copiar las misiones en el directorio bob1940. Empezando desde el CLI, inserta el disco "Finest Missions" en cualquier unidad y después teclea:

copy BobData: Bob 1940
ALL QUIET

y pulsa **RETURN.** Cuando estén copiados los discos, puedes quitar el disco floppy y guardarlo en un lugar seguro.

Carga *Their Finest Hour* y selecciona la opción "Fly Custom Mission" del menú principal. Aparecerá una lista de las misiones disponibles.

Si uno de tus pilotos cae en combate, no te preocupes porque podrás revivirlo volviendo a su fichero de seguridad (incluido también en el diskette). Para hacer esto, teclea:

copy nombre.bak to nombre.???

donde nombre es el nombre del piloto, y **.???** es el tipo (.raf, .109, .110, .j87 o .bmb (bombardero)).







